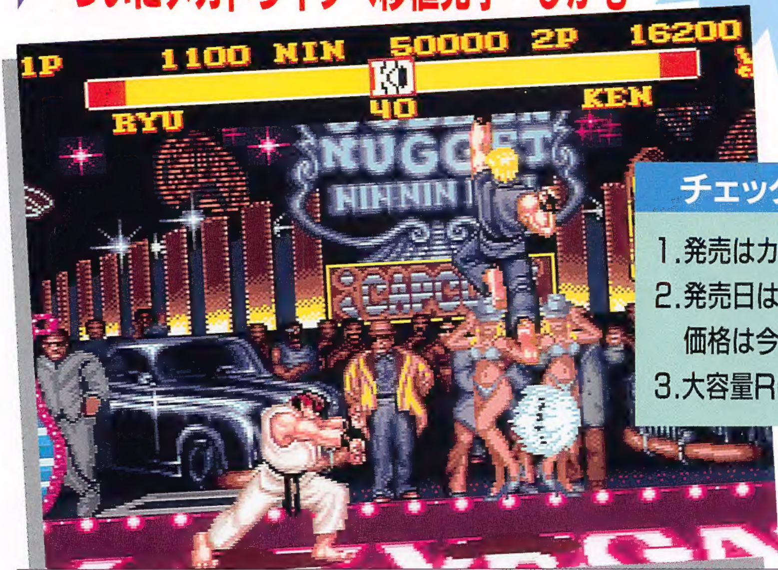

発売決定!!
12人にも及ぶプレイヤーと
メガドライブ版の移植度を探る
STREET FIGHTER II'
ストリートファイターIIダッシュ
完全ガイドブック
武人への道 基礎知識編

# 世界を震撼させた12人の強者たち…ついにメガドライブへ移植完了…しかも

# 『ダッシュ』だ!!




## チェックポイント

1.発売はカプコンから!!
2.発売日は6月予定!!
　価格は今のところ未定!!
3.大容量ROMで登場だ!!

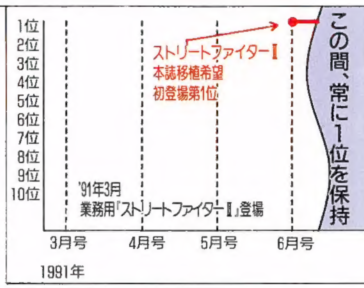
## CONTENTS



本当に長かった…

## 本誌「移植希望」の動きと『ストII』の歴史

本誌の読者に限ったことではないが、メガドライブユーザーはアーケード作品からの移植を希望する人が他の機種に比べても特に多い。そんななかで『ストリートファイターII(以後ストIIと略)』シリーズは、ついに2年以上も移植希望の首位を明け渡すことがなかった。グラフを見てわかるように、『ストII』の新作が登場するまでは常に1位の座を守り続け、その勢いは永遠に続くようなパワーを持っている。




※特に断りのない『ストリートファイターIIダッシュ』の画面写真はすべてGENESIS版の開発中のものです。またGENESIS版の画面表示での四天王の名前は日本版とは違っています。

# 究極の対戦ゲーム『ストリートファイターII』の魅力を探る！

『ストII』シリーズの魅力を語る前に、まずそのシステムについて触れていきたい。このゲームは8方向レバーに6つのボタンを組み合わせて、対戦相手と1対1の闘いをしていくというもの。3ラウンド中に2ラウンド先取した者が勝ちとなるルールである。

では、『ストII』ならではの魅力について例を挙げるならば、生き生きとした動きで感情移入しやすいキャラ、リアルな効果音、かっこいい必殺技など数多く存在すると思われる。しかし一番の魅力といえば、多くのプレイヤーが人との対戦プレイと答えるのではないだろうか。

## 白熱の対戦プレイ

業務用『ストII』が登場する以前は、対戦格闘ゲームの多くは人ではなくコンピュータとの対戦を中心に作られていて、対戦の面白さを引き出すようなものはなかった。

そしてその不満は『ストII』の登場で一気に解消され、対戦プレイは日本全国はおろか、世界中にまで広がるものになった。

対戦の熱は冷めることなく、各地で闘いが極まってくると、『ストII』に対する不満や希望が出始めた。だがその希望はすぐに実現した。『ストリートファイターIIダッシュ』となって〃

## 『ダッシュ』の登場

『ストリートファイターIIダッシュ（以後ダッシュと略）』は、『ストII』に比べ、より対戦プレイに重点を置いた作りに変更された。大きな変更点は、前作のボス的存在であった四天王が自分のプレイヤーとして使えるようになったこと。そして、色違いの同じキャラ同士で対戦が可能になったことが挙げられる。とにかく対戦で選べるキャラが増えたことで、対戦の組み合わせが一気に増えたのが嬉しい点だ。今回発表されたメガドライブ版は、この『ダッシュ』の移植となるわけだ。

## “闘いの歴史は今もなお続いている…”

（写真はすべて業務用）



**ストリートファイターII**

1991年3月登場。日本全国に対戦ブームを巻き起こした歴史的名作。これ以後『ストII』もどきの対戦ゲームも多く登場。



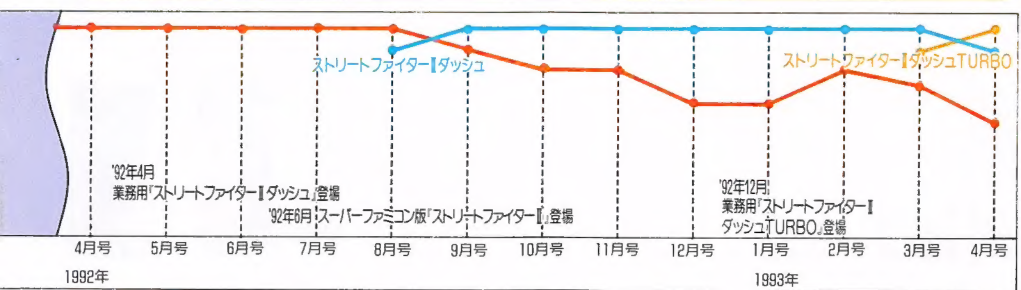
**ストリートファイターIIダッシュ**

1992年4月登場。細かい部分に改良が加えられての登場。全国各地に乱入対戦台が普及し、対戦熱がますます高まった。



**ストリートファイターIIダッシュTURBO**

1992年12月登場。『ダッシュ』がスピードアップされ、試合展開がスピーディになった。1人用の難易度もかなり高くなった。




「ストII用語」乱入対戦台　2台の筐体をつないで自由に乱入できるようにした対戦ゲーム用の台のこと。

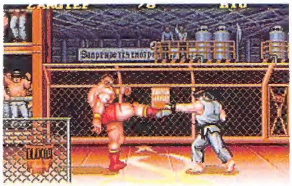
# 本体だけでも楽しめる大容量ROMを徹底検証

16M以上の大容量ROMを使用した、カプコン自身によるメガドライブ移植版『ストリートファイターIIダッシュ』。もちろん、セガ発売の6ボタンパッド「ファイティングパッド6B」に対応しているが、従来の3ボタンのパッドやコントローラーでの操作も可能になるらしい。画面構成の特徴は、上部の体力ゲージなどの表示部分の背景が黒く切れているということ。

なお、今回実際にプレイしたのは、現在開発途中であるGENESIS版だ。

## 動き

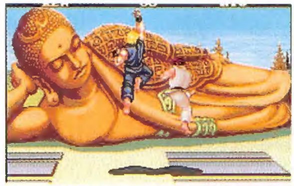
キャラの動きに関しては、ほぼ業務用に忠実である。キャラによっては一部の技のグラフィックがカットされているが、スーパーファミコン版の『ストII』と同様にそれほど気にならない。



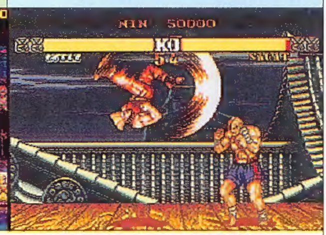
多彩な動きが『ストII』の魅力

## サウンド

効果音や必殺技の声はややノイズが混ざったような感じで、業務用の様にクリアな音とはいえない。音楽(曲)に関しては、スーパーファミコン版の『ストII』よりも業務用に忠実である。



必殺技もちゃんと叫ぶぞ

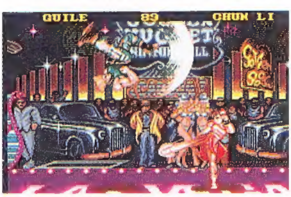
| 業務用 | メガドライブ版 | PCエンジン版 |
|---|---|---|
|  |  |  |

### PCエンジン版とどっちがいい?

なんと、メガドライブ版と同時期に発売されるPCエンジン版「ダッシュ」は20M。発売元は別だが、ゲームの移植自体はカプコンの手によるもの。出来ぐあいなどが気になるマニアは、両方買って比較するしか!

## グラフィック

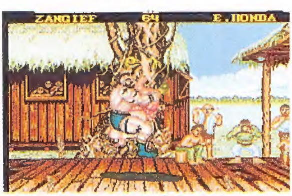
背景が多少寂しいステージもあるが、メガドライブでよくぞここまで再現したといえるデキである。特にキャラに関しては、かなり忠実に再現してあるぞ。




かなり忠実な画面といえる

## 操作性

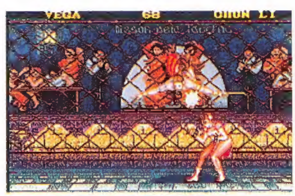
ファイティングパッド6Bの操作性も良好で、必殺技も出やすくなっている。業務用に慣れた人は、やはり専用ジョイスティックが欲しくなると思うが…。




必殺技もかなり出しやすい

## スピード

スピードに関しては業務用と変わりはない。ただし、業務用の新作の『ターボ』のスピードに慣れた人には、遅く感じるかもしれないが(笑)。




スピードの面で問題はない

「ストII用語」間合い　自分と相手との距離のこと。距離が開いている場合は「遠い間合い」という。

# 闘鬼となり世界の頂点を目指す12人の格闘家(ファイター)

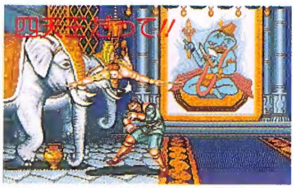
史上最強の名を手に入れるがために闘う8人の格闘家。そして格闘界の闇に潜む、四天王と呼ばれる4人の格闘家。『ダッシュ』ではこの12人のファイターの中から1人を選び、世界の頂点を目指して闘っていく。各ファイターに与えられた技や特徴などは、次のページから一気に紹介するので、ここでは闘いの基本となる全キャラ共通の基本技について見ていこう。

## 『ダッシュ』だからこそ!!

『ストII』の対戦は、8人から2人を選んでプレイするものであったが、『ダッシュ』では12人から自由に選べるようになった。スーパーファミコン版『ストII』ではできなかった四天王の操作から、スーパーファミコン版でもおなじみの同キャラ対戦まで、メガドライブで遊べるわけだ。




○自分の好みのファイターを選び、すべてのファイターたちを倒すのだ




○バルログ対ベガも『ダッシュ』ならではの闘いといえる

○本田対本田の大相撲対決も可能。色が違うだけで能力は同じだ




## 『ストII』基礎知識・繰り出される技の数々

### ●パンチ



威力に応じて、弱・中・強の3つのボタンがある。弱は威力が小さいが連打がきき、強は威力が大きいがスキが多いなどの特徴を持つ。中はその中間程度。

### ●キック



パンチボタンと同様に3つのボタンがある。現在、プレイヤーの多くは弱・中・強ボタンのことを、それぞれ小・中・大ボタンと呼んでいる。

### ●投げ・つかみ技



相手に近づいて十字ボタンの右か左を押しながらパンチボタン、もしくはキックボタンを押すと相手を投げたり、つかまえて攻撃することができる。

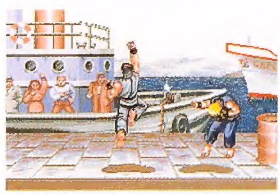
### ●防御



相手のいる方向と反対方向に十字ボタンを押すと、相手の必殺技、投げやつかみ技以外の攻撃を完璧にガードできる。技により上段と下段の防御の使い分けが必要。

### ●必殺技

各ファイターたちは2つから3つの必殺技を持っていて、それぞれ特定のコマンドを入力すると出すことができる。次のページから各必殺技のコマンドを載せるが、これは自分のキャラが左にいる場合で、右になった場合は左右逆にコマンド入力をしなくてはならない。

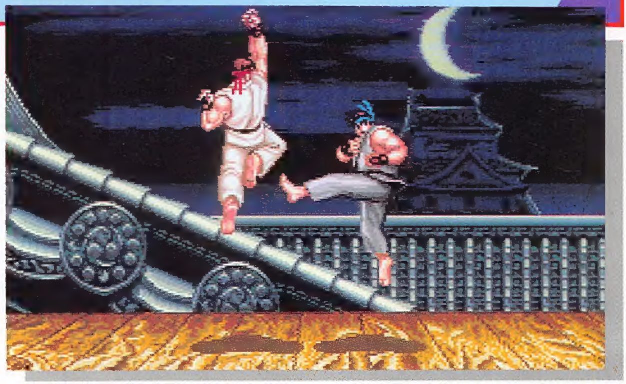


○代表的な必殺技といえば、やっぱり昇龍拳でしょう!

「ストII用語」四天王　　バイソン、バルログ、サガット、ベガを総称して四天王と呼ぶ。



## 常に挑戦者であり続ける孤独の格闘家
# リュウ
RYU





### どの敵とも互角に闘える主人公キャラ

真の格闘家を目指して日々闘い続けるリュウ。12人のファイターのなかでは、すべてにおいて平均的な能力を持つ主人公キャラ。サガットというライバルがいるものの、プレイヤーの腕次第で誰とでも互角以上の闘いができる。波動拳という飛び道具があるため遠距離でも闘えるが、技のリーチが短いので至近距離での闘いを得意とする。

### リュウ使いは語る

基本的に技のグラフィックがカットされたものは、スーパーファミコン版『ストII』のリュウと同じと思ってよい。これはケンにもいえることだ。

## 必殺技
## 2つの無敵技が強力

技を出した瞬間に完全に無敵状態に入り、相手の攻撃すべてに打ち勝つ必殺技を2つ持ったリュウ。主人公キャラの優位性はまさにここにある。

### 波動拳
**↓↘→＋パンチ**

離れた相手に対して牽制する場合などに使う。パンチボタンの強弱でスピードが変えられる。『ダッシュ』では技が出るまでのモーションが早くなり、スキが小さくなった。



⇧遠距離攻撃の要となる技だ

### 昇龍拳
**→↓↘＋パンチ**

技が出た瞬間から上昇中は完全に無敵の必殺技。技が出しにくいのが難点。『ダッシュ』では大の昇竜拳が2発当たるように。また、小、中の昇竜拳で、地上で当てても、相手は転倒する。



⇧なるべく引きつけて出そう

### 竜巻旋風脚
**↓↙←＋キック**

『ストII』では奇襲程度にしか使えなかったが、『ダッシュ』では技のダメージも大きくなり、上昇中、下降中は無敵になった。また、リュウの竜巻は当たると敵を転倒させるようになった。



⇧当てれば相手は吹っ飛ぶぞ

「ストII用語」リュウケン　リュウとケンは同じ感覚で使えるので、リュウケンと分けずに呼ぶことが多い。



## リュウの親友であり生涯の好敵手

# ケン

KEN





### 素早い動きで一発逆転を狙え

一時は闘いを捨て、愛に生きようとした彼だが、リュウからの手紙で再び闘いの道を選んだケン。基本的な能力はリュウとほぼ同じ。必殺技がリュウに比べて、素早く派手なことが大きな特徴。また『ダッシュ』では、当たり判定の大きくなったジャンプ大パンチが強力になった。豪快な連続技で、一気に勝負を決められるのがケンの魅力だ。

### ケン使いは語る

ケンの魅力は何といっても、大パンチで出すとグンと横に伸びる昇龍拳。素早い竜巻旋風脚もそうだけど、豪快な技は『ダッシュ』ならでは。

### 必殺技
### 威力よりも派手さを重視

ケンの必殺技は威力そのものよりも見た目が派手になった。その顕著なる例が昇龍拳。彼の性格を表すように、とにかく豪快になった。

#### 波動拳

↓↘→＋パンチ

リュウの波動拳が使いやすくなったのに比べ、ケンの波動拳は『ストII』からの大きな変更点はない。出した直後はスキができてしまうので、フェイントを交えながら使うと良いだろう。



飛び道具はやっぱり強力！

#### 昇龍拳

→↓↘＋パンチ

リュウ同様、大の昇竜拳は2発当たるようになった。また、威力こそリュウと変わらないが、中、大の昇竜拳が大きく横に伸びるようになった。リュウに比べてスキが小さい。



大昇龍拳はグンと伸びるぞ

#### 竜巻旋風脚

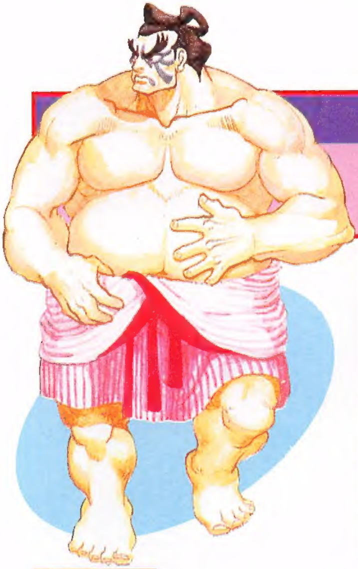
↓↙←＋キック

リュウのものと比べると、高速回転という言葉が当てはまるくらい素早くなり、1発当たれば連続して当たるようになった。ただし上昇、下降中の無敵時間はなく、威力もリュウより弱い。



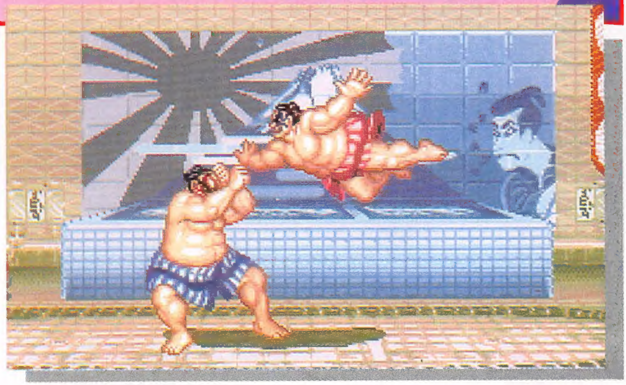
高速回転で相手をかく乱せよ

「ストII用語」ドラゴンダンス　小の昇龍拳を連続で出している状態。ケンが使うとさらにスキが小さい。



まさに歩く重戦車！日本男児の魂ここにあり

# エドモンド本田 E. HONDA





## 圧倒的なパワーで一気に攻めろ

相撲の素晴らしさを世界に伝えるために、闘いの旅に出たエドモンド本田。攻撃力は強いが移動が遅いため、攻め込むのに苦労するキャラである。

本田は全体では弱い部類に属し、天敵ともいえるリュウ、ケンがいるのでつらい闘いが多い。しかし、一度技が入れば一気に大逆転もありうる。そこに本田の魅力のすべてがあるのだ。

### E.本田使いは語る

さば折りで相手を抱き寄せて、そのまま連続攻撃で一気に倒す快感、それが本田の魅力だ！ とにかく一度相手を抱くまでが勝負かな。

## 必殺技
## ガードの上から体力を奪え

連打系の技が出しやすくなった『ダッシュ』。本田の百裂張り手も出やすくなり、なおかつ百裂を出したまま移動できるようになった。

### 百裂張り手

**パンチ連打**

敵を追い詰めたときに威力を発揮。小、中、大の違いは張り手の早さ。小は出やすいが遅く、大は出にくいが早い。防御の上から体力を減らしてやろう。



○百裂張り手を出したままで…



○レバーを入れれば前進できる

### スーパー頭突き

**←にためて、→と同時にパンチ**

当たれば敵が必ず転倒するようになったので、『ストII』より使いやすくなった。また、小のスーパー頭突きは対空兵器としても使える。



○相手が飛び込んできたら…



○オラ～、どすこいだ～！

「ストII用語」削る　相手のガードの上から必殺技で少しずつ体力を減らしていくこと。



## 父の行方を追い求めるため闘いに生きる女刑事

# 春麗 CHUN-LI





## 華麗な動きで敵をかく乱せよ

行方不明の父の消息を捜して世界各地を旅する春麗。12人の中で唯一の女性ファイターである。全キャラ中ナンバー2の素早さで対戦相手をかく乱させ、彼女のペースのまま勝利するのが理想の闘い方。『ストII』では強かった春麗も、『ダッシュ』になって著しく弱体化したために強敵が増え、プレイヤーの腕に依存されるキャラになった。

### 春麗使いは語る

立ち小パンチで出る肘打ちのグラフィックがカットされた以外は、業務用のすべての技が出た。移植度は全12キャラの中で最高のデキだと思う。

## 必殺技 闘いの要所で使え

本田の百裂張り手と同様に、使いやすくなった百裂キック。相手の防御の上から体力を削れるので、対戦でうまく活用したいところだ。

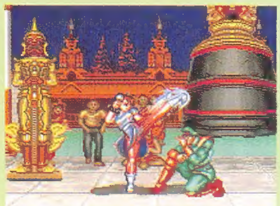
### 百裂キック

**キック連打**

小、中、大でキックの速さと回数が異なる。『ダッシュ』では技が出るまでのスキが小さくなり、遅い連打でも出せるのでかなり使いやすくなった。



⇧ジャンプ中に連打しておけば



⇧着地と同時に百裂が出るぞ！

### スピニングバードキック

**↓にためて、↑と同時にキック**

小、中、大で滞空時間が変わる。『ダッシュ』では上昇、下降中のスピードが速くなったが、よけられやすいので実戦向きとはいえない技である。

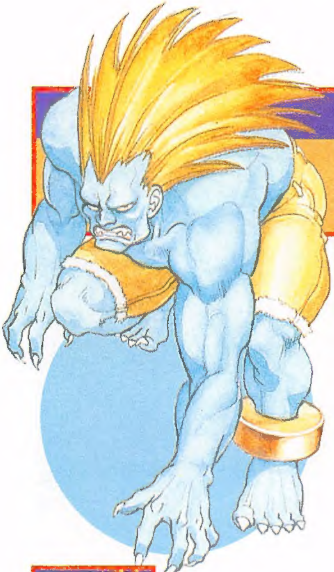


⇧上昇のスピードが速くなった



⇧中国4000年の神秘の技だ

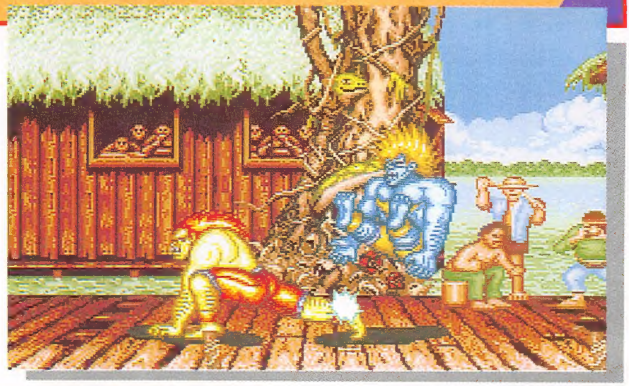
「ストII用語」投げハメ　相手に小技を当てて防御させ、そのスキに投げてしまう技。



## 大自然という過酷な環境が生んだ野生児

# ブランカ

BLANKA





### ジャンプ攻撃が得意な早期成熟キャラ

幼い頃からジャングルで育ち、己の肉体を獣と化すことで大自然に打ち勝ってきたブランカ。『ダッシュ』では弱点を克服し、基本能力を一気に上げたが、サガット、ガイル、ベガが強力なライバルとなっている。比較的扱いやすいので、上達が早いことから初心者向けのキャラともいえる。素早いジャンプからの連続技で一気に勝負を決めよう。

### ブランカ使いは語る

ブランカは見た目があまり良くない(?)けど、なかなかスピードもあって扱いやすいキャラ。投げが使えないのが残念だけど…。

## ――必殺技――
## 使いやすくなった2つの技

ブランカの能力を一気に上げたのが、欠点を克服して使いやすくなった必殺技の存在だ。今までの怨みをローリングアタックでぶつけてやろう。

### ローリングアタック

**←にためて、→と同時にパンチ**

小、中、大パンチで距離を変えられるので、間合いを詰めるときにも有効。『ダッシュ』ではカウンターダメージがなくなり、気軽に使えるようになった。



⇧強力になったローリング



⇧反撃されてもダメージが少ない

### エレクトリックサンダー

**パンチ連打**

通称電撃。本田の百裂張り手と同様に、連打が楽になって簡単に出せるようになった。さらに電撃が出るのが早くなったので、連続攻撃としても使える。



⇧すぐ出せるので便利だぞ



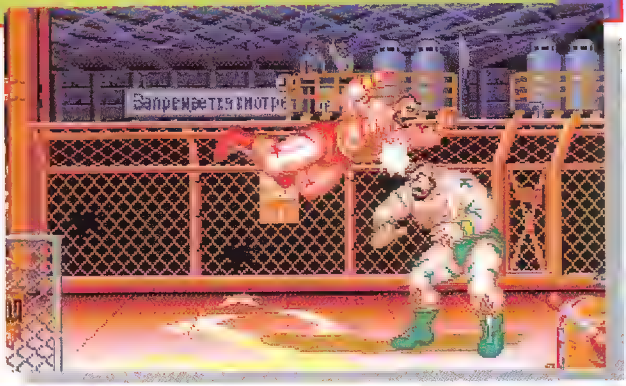
⇧ブランカの骨ですよ！

「ストⅡ用語」ジミー　猿だの猫だの色々な愛称で呼ばれるブランカだが、本名はジミーという。



鋼鉄の肉体を持つプロレスの王者

# ザンギエフ ZANGIEF





## 相手に近づくまでが本当の勝負

全世界にペレストロイカを巻き起こすべく、レスリングで闘うザンギエフ。彼の魅力は何といってもスクリューパイルドライバー(以後スクリューと略)に尽きる。一部では最弱と呼ばれている彼だが、真のザンギエフ使いの手にかかれば、2度のスクリューのチャンスで勝負が決まってしまう。いかに相手に近づくかが勝負のポイントだ。

### ザンギエフ使いは語る

1発で相手を気絶状態に追い込むヘッドバッド(頭突き)が弱くなっていた。スクリューはジョイスティックの方が出しやすいようだ。

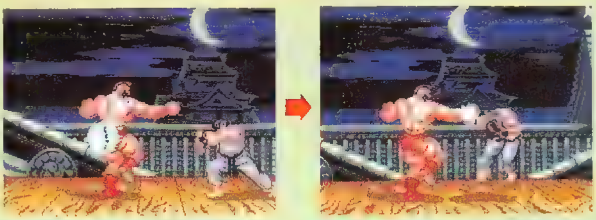
## 必殺技 スクリューが勝負のカギ

ザンギエフを強くするには、スクリューが出せなくては話にならない。立ったままの状態から相手を吸い込む「立ちスクリュー」は基本技だ。

### ダブルラリアット

**パンチボタン3つを同時**

『ダッシュ』になって前後に動けるようになったのが大きな特徴。回転中は波動拳などの飛び道具が避けられるぞ。対空兵器としての使用も可能だ。

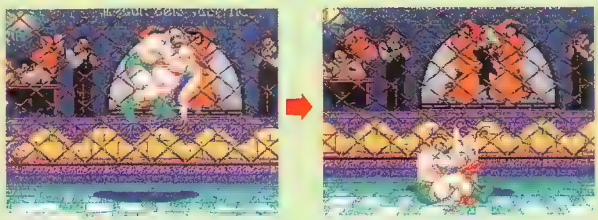


○波動拳を避けながら移動して　○バシッと当てることができる

### スクリューパイルドライバー

**十字ボタンを1回転+パンチ**

コマンド入力が難しいが、3発入れば相手をK.O.できる強力な必殺技。『ダッシュ』ではスクリューの着地後、距離が開いてしまうようになった。



○つかんだと同時に飛び上がり　○固い地面に叩きつけるのだ

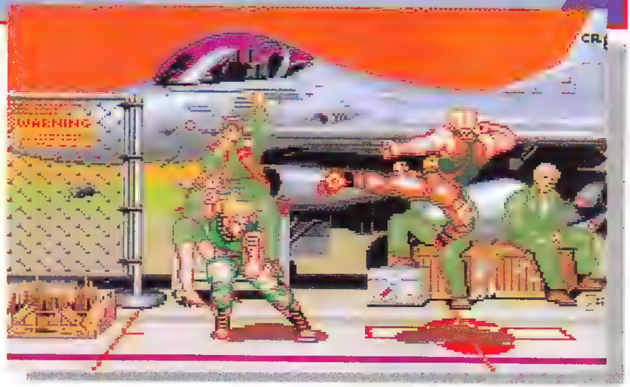
「ストⅡ用語」吸い込む　スクリューが相手を吸い込むような感じで出ることから使われるようになった言葉。

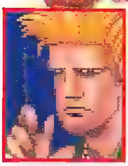


## 親友の仇を討つために復讐に燃える戦士

# ガイル

GUILE





### 攻守のバランスの取れた超戦士

戦友の仇を討つために、家族を捨て闘いの旅へと出たガイル少佐。多彩な基本技に加え、強力かつ出しやすい必殺技を合わせ持つため、文句なしに最高ランクの実力を持つキャラといえる。『ダッシュ』になって弱体化が目立つ部分も多いが、それでも攻めも守りも強いため相変わらずの猛威を振るっている。苦戦する相手はサガット。

### ガイル使いは語る

他のキャラが強くなって、なおかつ四天王も加わったので強敵が増えた。ガイルは強いけど、使いこなさないとザンギエフにすら勝てないよ。

## 必殺技
## 簡単に出せて､しかも強力

必殺技は2つともタメ系(十字ボタンを一定方向に入れたまましばらく待つ)の技なので、コマンド入力は簡単。しかも2つとも強力である。

### ソニックブーム

**←にためて､→と同時にパンチ**

出した後、すぐに動けるのでスキが少ない。小、中、大の違いはスピード。小が遅く、大が早い。小のソニックブームを追う戦法がポピュラーな攻め方。



⬆両腕から真空の刃を出す



⬆出した直後もすぐ移動できる

### サマーソルトキック

**↓にためて､↑と同時にキック**

ガイル最大の武器。昇龍拳よりも無敵時間は短いが、広範囲をカバーできる。『ダッシュ』では着地した瞬間が無防備になるので注意しよう。



⬆地上で当てても良し



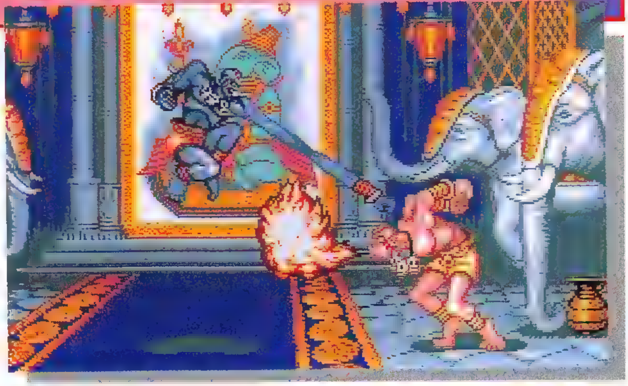
⬆空中で当てても良し

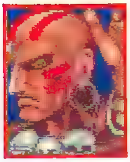
「ストII用語」裏拳　体を回転させた反動で拳を敵に当てるガイルの技。スピニングバックナックルの通称。



ヨガの奥義を極め超人となった男

# ダルシム DHALSIM





## 伸びる手足で相手を追い詰めろ

ヨガの奥義を極め、幼い子供のために闘う異色の格闘家ダルシム。伸びる手足、そして口から自由自在に出せる炎など、もはや神に最も近い存在ともいえる。移動スピードの遅さがダルシムを難しくしているが、慣れれば独自の強さを発揮する大器晩成キャラだ。接近戦は苦手なので、相手に近づかれないようにするのが勝負の分かれ目だ。

### ダルシム使いは語る

まずはこのスローモーな動きに慣れること。ドリルキックの使い勝手が良くなった以外は『ストII』のときより弱くなってしまった感が強い。

## 必殺技 2種類の炎を使い分けろ

ヨガファイヤーで相手を跳ばせて、キックや逃げながらの攻撃で打ち落とすのが基本的な攻め方。たまにヨガフレイムを混ぜると効果的だ。

### ヨガファイヤー

↓↘→＋パンチ

ダルシムの攻めの基本。小・中・大でスピードが変わるのは波動拳などと同じ。『ダッシュ』では、リュウ、ケンの竜巻旋風脚には当たらなくなった。



⬆ヨガファイヤーで飛ばせて…



⬆キックで撃墜してやろう

### ヨガフレイム

←↙↓↘→＋パンチ

投げよりダメージを与えられる場合もある。防御の状態からヨガファイヤーを撃とうとすると、間違えてヨガフレイムが出てしまうことが多い。

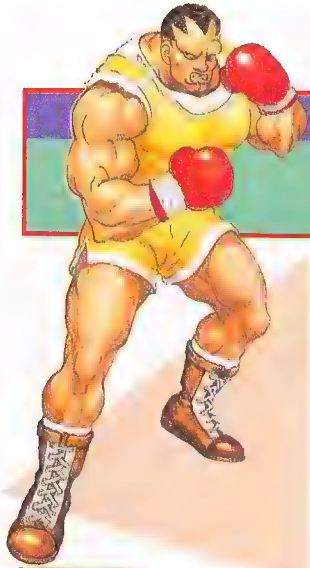


⬆大きく息を吸い込んで…



⬆一気に炎を吐きましょう！

「ストII用語」すぐドリ 『ダッシュ』ではジャンプ中にレバー下＋大ボタンでドリルアタックが出る。その略称。



2つの拳にすべてを賭けたハードパンチャー

# マイク・バイソン M. BISON





## 相打ち覚悟で敵をK.O.せよ

あまりの強さに闘う相手に恵まれず、裏の世界に身を落とした悲運のボクサー、マイク・バイソン。繰り出す攻撃のすべてが、パンチ攻撃(キックボタンを押してもパンチが出る)なのが特徴。飛び道具を持つ相手が天敵で、端に追い詰められると抜け出すのに苦労する。強敵の多い彼だが、一度連続攻撃を覚えれば病み付きになる存在だ。

### バイソン使いは語る

必殺技のターンパンチを出しても、カウント(スリーとかファイナルとか)を言わなかった。海外版のサンプルだったからだよねぇ…。

## 必殺技 強力な3種類のパンチ

必殺技はどれも強力で出しやすいが、遠くから出すとことごとく返される。相手の攻撃を先読みして、確実に必殺技を入れていこう。

### ダッシュストレート

**←にためて、→と同時にパンチ**

リーチの長い攻撃で、伸ばした手がギリギリ当たる間合いで使うのが良い。小、中、大のボタンの違いは移動距離。主にダッシュする距離の短い、小のダッシュストレートを使う。



●リーチが長いのが魅力!

### ダッシュアッパー

**←にためて、→と同時にキック**

対空兵器としても使えるし、連続技に組み込んだりしても使える。また、ダッシュストレートよりもための時間が短いので、連続技で2回出すことも可能だ。間合いを詰めるのに使うのも可。



●間合いを詰めるのにも使える

### ターンパンチ

**パンチ3つかキック3つを押しっ放しにして、いずれかのボタンを離す**

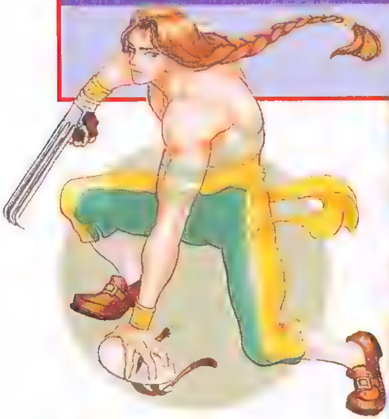
ためている時間に比例して威力が増し(全8段階)、最後までためると相手の全体力の3分の2も減らすことができる。通常はキックボタン3つでためる。

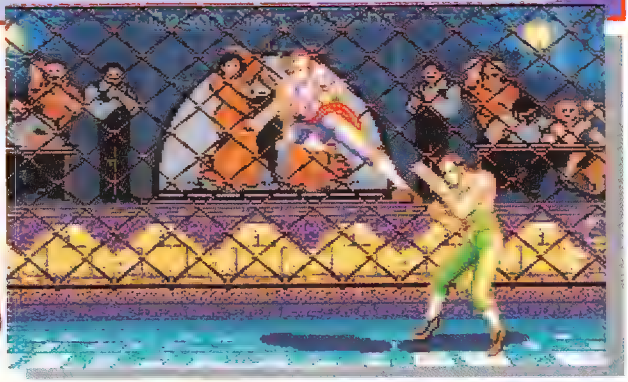


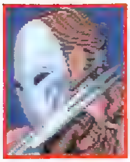
●力をためて一気に放つパンチ

「ストII用語」鳥カゴ　波動拳などを出し続けて、相手を画面端に追い込んで閉じ込めてしまうような状態。

## 闘いの中に美を追い求める仮面の貴公子
# バルログ BALROG







## 全キャラ中最高のスピードで勝負

美に対して異様なまでに執着心を持ったバルログ。12人の中では最高のスピードと、長い爪を生かした攻撃で相手と闘っていく。ただし、爪が折れてしまうとリーチ、威力共に弱くなってしまうのが彼の弱点でもある。とにかくバルログを自由に使いこなすためには、プレイヤー自身がそのスピードに慣れること。そして美しく勝ち抜くことだ。

### バルログ使いは語る

春麗以上のスピードで画面狭しと飛び回るバルログ。その素早い動きをメガドライブの扱いにくいパッドで操作するのは、かなり大変だぞ。

## 必殺技
## 速さで相手をかく乱

必殺技では地上を転がるローリングクリスタルフラッシュが強力。フライングバルセロナやイズナドロップは相手をかく乱させるのに有効だ。

### フライングバルセロナアタック

**↓にためて、↑と同時にキックで跳び、ジャンプ中にパンチ**

「ヒョ～」の叫び声と共に空中へ飛び、早めにボタンを押すことによって爪を広げる。爪の先を当てるように、空中で間合いを調節すると入りやすい。



⬆バルログならではの空中殺法

### イズナドロップ

**↓にためて、↑と同時にキックで跳び、敵の近くでレバーとパンチ**

バルセロナ同様に空中へ飛んだ後、相手に接近して一定の間合いに入ったところで、左右のどちらかに入れてパンチボタンを押すとイズナドロップになる。



⬆一瞬で敵を地面に叩きつける

### ローリングクリスタルフラッシュ

**←にためて、→と同時にパンチ**

小・中・大ボタンでそれぞれ1回転・2回転・3回転する。最後に出る爪の威力が強く、相手の体力を削りたいときに有効である。小のローリングは通常攻撃に加えて使うと効果的。



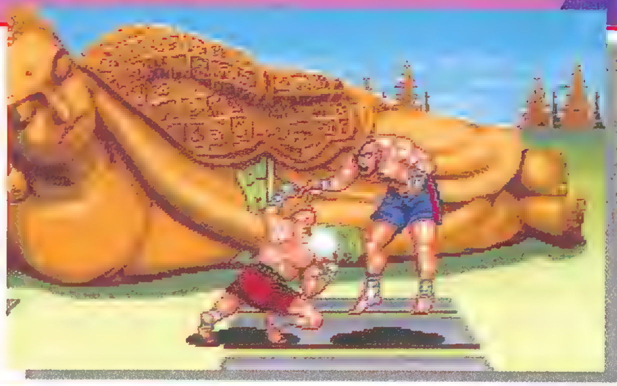
⬆地面をゴロゴロ転がる技

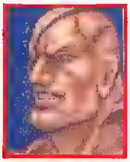
「ストII用語」ツメ　バルログの武器。爪を折られてしまうとバルログの攻撃力が格段に落ちるので注意。



## かつてリュウに敗れたムエタイの王者

# サガット SAGAT





### リーチの長さで敵を粉砕

過去のリュウとの闘いで胸に大きな傷をつけられ、その屈辱をバネに完全復活したサガット。リーチや威力のある通常攻撃に加え、強力な必殺技を持っているため、その能力は12人の中でも上位に属するキャラだ。移動が遅いのが彼の欠点だが、操作方法は、リュウケンに近いので、リュウケン使いならば上達も早いだろう。天敵はベガ。

### サガット使いは語る

メガドライブ版では3つの必殺技のうち、タイガークラッシュが少し出しにくかったようだ。だが最強クラスの強さであることに変わりはない。

### 必殺技
### アッパーカットを使いこなせ

攻め方にもリュウケンに通じるものがある。グランドタイガーショットで相手を跳ばせて、タイガーアッパーカットで迎え撃とう。

#### タイガーショット

↓↘→＋パンチ

小・中・大の違いは飛行スピード。またパンチボタンの代わりにキックボタンを使うと、低空を飛行するグランドタイガーショットが出せる。対戦では主にこちらを使うことが多い。



⬆しゃがめば避けられてしまう

#### タイガーアッパーカット

→↓↘＋パンチ

タイ式昇龍拳ともいえるタイガーアッパーカット。リュウケンの昇龍拳とは違い、出た瞬間のみ無敵なので、十分引きつけて撃たないと相打ちもしくは一方的に負けてしまうことがある。



⬆サガットの強力な対空兵器だ

#### タイガークラッシュ

↓→↗＋キック

小・中・大の違いは高さと距離。小は低くて短く、大は高くて長い。至近距離では2発分当たるので、連続技に組み込んで使える。また、奇襲として相手に近づくのにも使える。



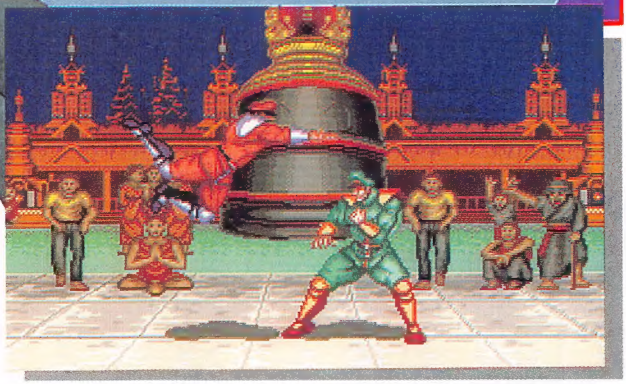
⬆奇襲として使える技である

「ストII用語」グランドタイガーショット　低空位置で出すタイガーショット。コマンドは↓↘→＋キック。



# 闇の世界に君臨する最強の格闘王

# ベガ VEGA





## 相手を恐怖させる悪の技の数々

暗黒の力を手に入れ、悪の闘気で格闘王の座を手に入れたベガ。必殺技のすべてが強力で、12人の頂点に立つファイターである。長い足を生かしたキックと必殺技だけでも十分闘えるが、反撃する間も与えない連続攻撃を使えるようになったとき、彼は魔神と化す。基本能力が高いので、勝利にこだわる人ならばベガから練習しても良いだろう。

### ベガ使いは語る

業務用ではベガ使用禁止台まで出たほど強かった。メガドライブ版でもその強さは健在。敵を叩きのめす快感を味わいたいならベガを使おう。

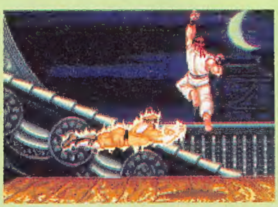
## 必殺技 帝王の強さのすべてがここに

ベガの必殺技はすべてがタメ系の技で出しやすく、なおかつ強力である。特にダブルニープレスを中心とした攻めは、相手にとって脅威となる。

### サイコクラッシャーアタック

**←にためて、→と同時にパンチ**

小・中・大で移動距離と飛行スピードが違ってくる。コンピュータ戦では、この技だけでも勝ててしまうことが多い。対戦では、この技だけでは逆に相手にカモにされてしまう。



⊙悪のオーラが身を包む！

### ダブルニープレス

**←にためて、→と同時にキック**

ベガの必殺技の中で最も強力な技。小・中・大で移動距離と出した後のスキに差がある。1発目の攻撃が当たると、2発目の攻撃も自動的に当たり、そのまま気絶する可能性が高い。



⊙タメの時間は長いが強力だ

### ヘッドプレス

**↓にためて、↑と同時にキック**

空中を飛んでいる間は、ある程度間合いを調節することができる。コンピュータ戦では使う機会も多いが、対戦では相手の意表をつく攻撃として使う程度で、あまり使われない技である。



⊙飛び道具を使う相手に有効

「ストⅡ用語」サイコ投げ　サイコクラッシャーアタックで相手の裏側に落ちて、ボタン連打で投げる悪の技。

# こだわり派の人のためにメガドライブ版の細部を徹底分析!

業務用の『ダッシュ』をやり込んだ人は、今まで培ってきたテクニックや闘い方などが、メガドライブで生かされるのかが心配ではなかろうか。ここでは、今まで紹介できなかった細かい部分を中心に紹介していく。

## 連続技は使えるのか?

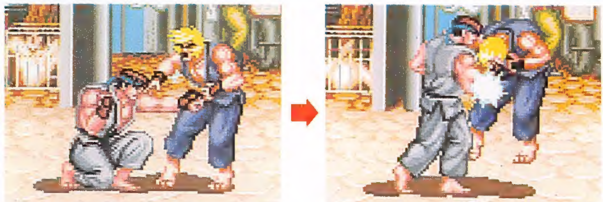
相手に防御させるスキを与えず、一気に体力を奪い去る驚異の連続技。連続技をマスターすれば闘いに幅が出るのはもちろんのこと、かっこ良く勝利を収めることができるので、覚えておいて損はないはずだ。

メガドライブ版では操作方法の違いから出しにくくなった技もあるが、だいたい使えると思ってよいだろう。ここでは、その中の一部を紹介していこう。



### しゃがみジャブ昇龍拳

リュウ、ケンが使える技。小パンチで出るジャブを当てて、そのまま昇龍拳を出す。難度は上がるが、大パンチで行えば、相手によっては3発当たって気絶させられる。

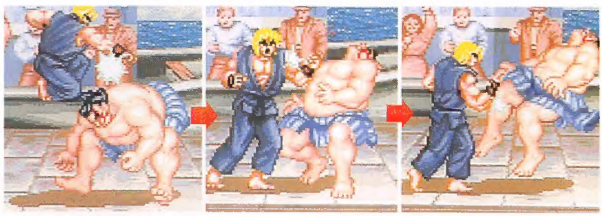


◯相手の近くでジャブを当てて　◯そのまま昇龍拳を出す



### 3段昇龍拳

ケンが使える技。ジャンプ大パンチを着地する寸前に当てて、着地と同時に大パンチで出るアッパーを出し、そのまま昇龍拳につなぐ技。難易度は高いが強力な連続技である。

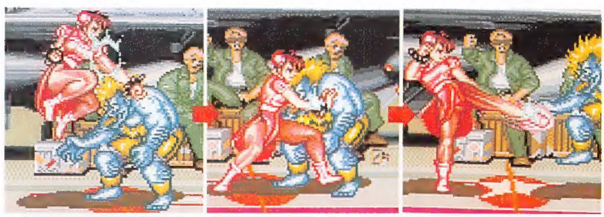


◯相手が気絶状態になったら、この技で一気に勝負をつけよう!



### 春麗3段

春麗が使える技。ジャンプ大パンチを着地する寸前に当てて、着地と同時に大パンチで出る掌底を出しつつ、小キックを連打して百裂キックにつなぐ技。春麗使いは覚えよう。

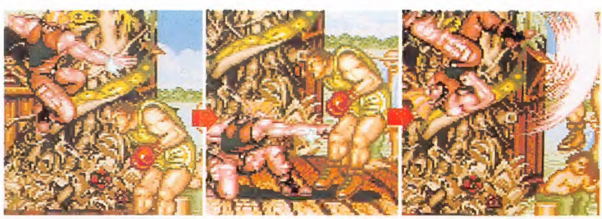


◯連打に自信があれば、最後の百裂キックを中キックでやろう



### ガイル3段

ガイルが使える技。ジャンプと同時にレバーを下に入れて、着地寸前に大パンチを出し、着地と同時にしゃがみ中パンチを出して、そのままサマーソルトキックを出す技。



◯『ストII』でも使えた、ガイルの超有名な3段攻撃である

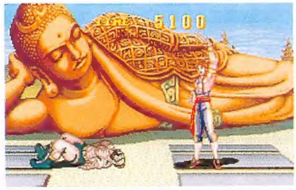
「ストII用語」ピヨる　気絶状態のこと。こうなると多くの場合、連続技を入れられて一気に負けてしまう。

## キャラのリアクションは？

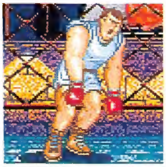
『ストII』シリーズのキャラはとにかく個性豊かである。試合に勝てば、12人それぞれ違う勝利のポーズで喜びを表現する。また、ダメージを受ければその表情から痛みが伝わってくるほどのリアルさを持っている。ここでは、そんなキャラたちの表情にスポットを当てて見た。



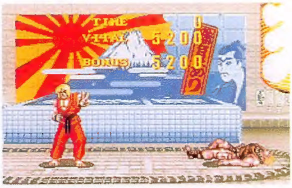
ガイルの勝利のポーズ。闘いが終わり、乱れた髪を直しながら一息をついている様子



バルログの勝利のポーズ。仮面を外し、素顔を見せている



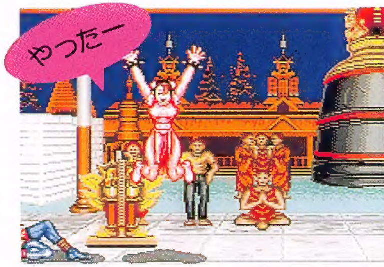
バイソンの敗北のポーズ。タイムオーバーやボーナスステージで負けたときに見られる




ケンの勝利のポーズ。Ｖサインでうれしさを表現している




本田の勝利のポーズ。高笑いしながら勝利に酔っている状態だ




春麗の勝利のポーズ。そのうれしさを体全体で表現する

## ボーナスステージは？

メガドライブ版のボーナスステージは、車とタルの2種類がある。残念ながらドラム缶ステージはナシ。もちろん、ボーナスステージの最中でも乱入は可能で、2人で競争もできるのだ。



ボーナスステージ１。車を時間内に壊せば高得点になる



ボーナスステージ２。上から落ちてくるタルを全部壊せば良い

## カプコン参入！今後の展開は!?

『ストリートファイターII』シリーズの大ヒットで一挙に人気の高まったカプコン。先月号の特集記事でも紹介したように、メガドライブへの参入に対して、読者の間で一番期待されるメーカーでもあった。そのカプコンが、ついにメガドライブ版『ストリートファイターIIダッシュ』の発売とともに、メガドライブ市場への参入を決定したのだ。

気になる今後の展開も含め、カプコンに取材をしたところ、「現段階では『ダッシュ』の調整に全力を傾けている状態で、今後のラインナップや『ダッシュ』専用ジョイスティックに関しては、今のところは未定です」との回答しか得られなかった。

確かに今までにも『大魔界村』や『ファイナルファイトCD』といった、カプコンの人気ゲームのいくつかはセガブランドで発売されている。だが、カプコンみずからの参入によって、今後カプコンの人気作品がラインナップに加わる可能性はグッと高まったのは事実である。いずれにせよ、メガドライブにまた一つ強力なサードパーティが加わったのは本当に嬉しいことだ。



CPSファイターが使えれば…



『天地を喰らうII』がメガドライブで遊べる日が来るかも…？

平成５年５月15日発行（毎月１回15日発行）第５巻第５号（通巻39号）




ストリートファイターIIダッシュ

# 完全ガイドブック

## 武人への道　基礎知識編

メガドライブFAN

5月号特別付録①